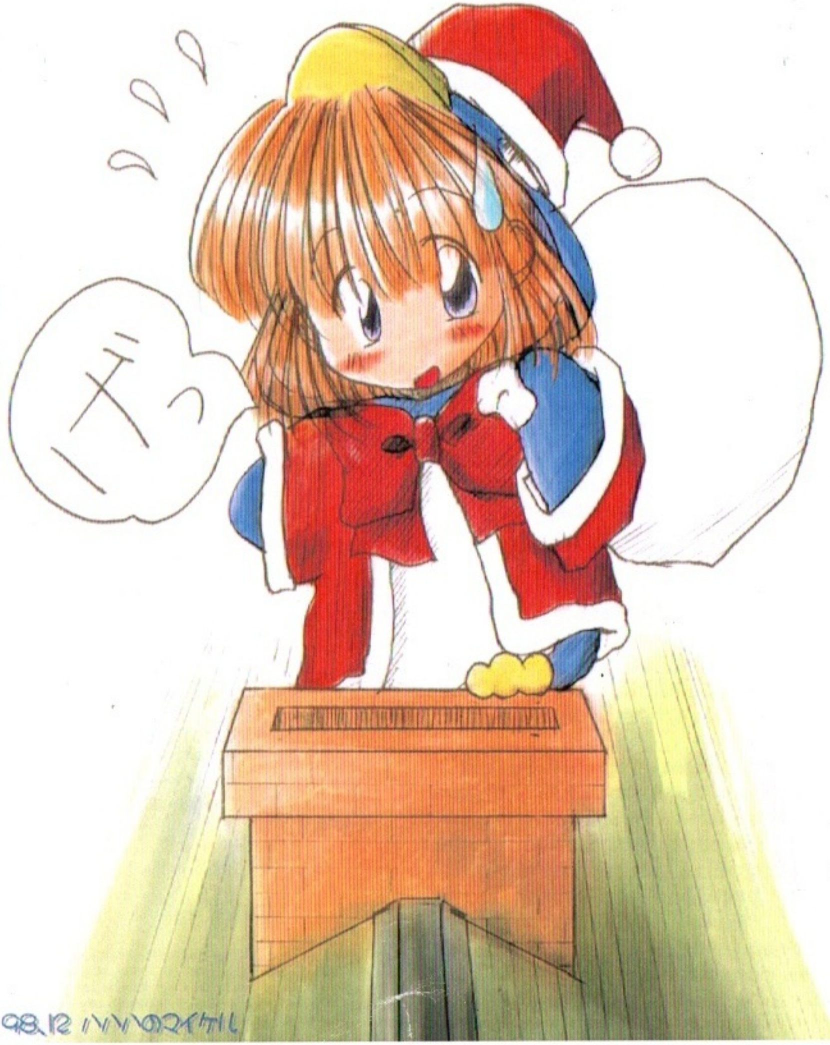
November/December '99
ƒ5,95

30

XSW-Magazine



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

Redactie

Maico Arts	(0412) 690757	maico@m-arts.demon.nl
Erik Maas	(073) 5942926	erikmaas@wish.net

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer, Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Telecommunicatie

The Games BBS
24 uur per dag, 300-9600 bps
(0412) 640358

http://www.xsw-msx.demon.nl

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost *f*29,-. Een abonnement loopt

Abonnementstarieven ingaande per:

Januari/Februari	*f*29,-	(6 nummers)
Maart/April	*f*25,-	(5 nummers)
Mei/Juni	*f*20,-	(4 nummers)
Juli/Augustus	*f*15,-	(3 nummers)
September/Oktober	*f*10,-	(2 nummers)
November/December	*f* 5,-	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A5	(210x148mm)	*f*15,-
	A6	(105x148mm)	*f*10,-

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

-

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Inhoudsopgave

MSX-Info Blad 12 4
G-BASIC Bèta Version 6
Bussum '99 8
FutureDisk 41 12
Snatcher Collection Cards 15
Arranger Gold 18
NWO GFX9000 en MoonSound disk .. 19
Sand Stone 22
MadriSX '99 26
Funet CD 33
Newsletter 35
FudeBrowser 37
ClubWare 38

Advertenties:

Sunrise, GFX9000 en Video9000 11
PSG Dreams 1, Konami Special 13
Euro-Partners 14
Sunrise, RS232c en IDE-interface 21
Catseye Software, Konami boekje 1 en 2 .. 25
MSX-NBNO, beursaankondiging 32
MoonSound Greatest 34

Redactioneel

Als eerste onze excuses voor het wat later verschijnen van het blad. We hebben er echt alles aan gedaan om op tijd te verschijnen, maar dit bleek achteraf toch niet mogelijk te zijn.

Zoals vorige keer werd beloofd, hebben we weer het één en ander aan het blad weten te verbeteren. Zo zijn we bijvoorbeeld overgestapt van 300 DPI naar 600 DPI. We gaan weer door om het blad nog verder te verbeteren.

Zoals jullie van ons gewend zijn, zit ook dit keer weer de bekende acceptgiro-kaart bij het blad. Wij verzoeken om alleen met behulp van deze acceptgiro-kaart het abonnement op XSW-Magazine te verlengen. Dit om problemen met onze administratie te voorkomen.

De redactie gaat de komende maanden weer hard aan het werk, zodat we begin januari trots het eerste nummer van het nieuwe millennium kunnen presenteren...

MSX-Info Blad 12

Mari van den Broek

Voor de afwisseling heb ik zelf dit blad maar weer eens ter hand genomen om het te bespreken. Het Totally Chaos Team is aangekomen bij nummer 12, het "zomer 1999" nummer.

Ook voor het Totally Chaos Team was het afwachten wat de beurs in Tilburg zou brengen. In het voorwoord blikt Rinus zeer tevreden terug op deze dag. Het MSX-Info Blad slaat volgens hem bij een steeds groter publiek aan, reden te meer dus om er mee door te gaan. Rinus sluit het voorwoord af met iedereen een prettige vakantie toe te wensen.

Nu Rieks in Japan verblijft wordt hij door diverse mensen aangespoord om wat te schrijven over de MSX-scene in Japan. Zo zou er op 21 maart 1999 een MSX-beurs in Tokyo gehouden worden. Rieks was vanwege familiebezoek in de buurt en kon natuurlijk niet nalaten deze beurs te bezoeken en er over te schrijven. Zijn verhaal lezen we hier.

Op de beurs in Tilburg werd op de Totally Chaos stand het spel Piles aan de man gebracht. Op de pagina's 7, 8, 9 en 10 kunnen we lezen over dit spel. Wanneer we echter de conclusie lezen had het vast wel wat korter beschreven kunnen worden.

Aangekomen zijn we bij de bespreking van XSW-Magazine 27. Blijkbaar kunnen we weinig goeds doen in de ogen van de schrijver en wordt voor de bespreking van ons magazine het "Konami truuks en tips boek" ter hand genomen. Men valt vervolgens over de manier waarop wij denken de cover van ons blad te moeten vullen, een beetje flauw. Wanneer het echter op tellen van het aantal gevulde pagina's neerkomt blijkt Gerrit een echt rekenwonder te zijn. Doordat de binnenkant van de cover niet bedrukt is zouden we maar 36 van de 38 pagina's gevuld hebben, helaas voor hem telt XSW-Magazine 40 pagina's in plaats van 38... Ons magazine wordt breed uitgemeten besproken, misschien iets te breed. Kort samengevat bestaat XSW-Magazine uit met fouten doordrongen teksten aangevuld met te veel slechte plaatjes en screenshots. Dit waren de pagina's 11 tot en met 14.

Op pagina 15 treffen we de clubdagenlijst aan. Tot mijn verbazing blijken er in deze lijst nog steeds dezelfde fouten te staan, is het Totally Chaos Team nu echt zo hardleers. Controleer de lijst nog maar eens goed...

Iedereen kijkt al weer uit naar de komende "Zandvoort-beurs", die dit jaar gehouden zal worden in Bussum (zie XSW-Magazine 28!). Er kan niet genoeg reclame gemaakt worden voor deze beurs, voor het voortbestaan van MSX is het zaak dat er heel veel bezoekers naar Bussum komen. De plattegrond bij het artikel is wat aan de kleine kant en ook mis ik een route-beschrijving naar de locatie...

Ultra Sonic Waves, een muziekdisk voor MSX-Audio van TeddyWarez passeert de revue. Volgens de schrijver een behoorlijk goed product met een prima grafische en muzikale omlijsting. Men vindt het klasse dat dit product Public Domain is.

Op pagina 21 treffen we een PD-lijst aan. De lijst is nog kort, maar de prijs die men per diskette rekent is laag, slechts *f*2,-. Een leuke bijkomstigheid is dat men bij het bestellen van 5 disks een 6de disk gratis mag uitzoeken.

Tristan neemt vervolgens Arranger IV op de korrel. Deze muziekdisk had jaren geleden al gereleased moeten worden, maar is blijven liggen tot Tilburg '99. Beter laat dan nooit zullen we maar zeggen.

Aangekomen zijn we nu bij de BBSlijst. In het verleden vulde deze lijst enkele pagina's, inmiddels is deze terug gebracht naar slecht ¾ pagina. De lijst zal nog korter gaan worden want onder andere het Sunrise BBS heeft aangekondigd om te gaan stoppen binnen korte tijd.

Verder gaan we met een preview van Pentaro Odyssey 2, de opvolger van Pentaro Odyssey "The Revenge". Het spel ziet er veelbelovend uit en schijnt bijna af te zijn. Wie weet wordt dit spel gereleased in Bussum...

Het blad sluit af met deel 3 van "How to play The Lost World". Interessant voor mensen die zonder hulp het spel niet tot een goed einde kunnen brengen.

Het artikel over het inbouwen van SIMM geheugen in MSX (MSX-Info Blad 8) bevatte een aantal fouten. Bijna een jaar later is men daar eindelijk achter... De fouten worden in dit "Erratum" snel verbeterd. Ik vraag me af of er nu mensen zijn met een defect geraakt MSXje door deze fouten?

Op de achterkant van het blad treffen we het inschrijfformulier voor de "Zandvoort-beurs" in Bussum aan.

Conclusie
De vrij negatieve bespreking van XSW-Magazine 27 weerhoudt mij er niet van om toch positief te blijven over dit MSX-Info Blad. Het blad ziet er verzorgd uit en leest lekker. Echter bijzonder irritant is het onderbreken van teksten, die vervolgens op een andere pagina doorgaan.

Het is en blijft voor mij een raadsel hoe het mogelijk is (en blijft!) om een dergelijk blad voor zo'n lage prijs te kunnen verkopen, mijn complimenten daarvoor. Dit zal zeker van invloed geweest zijn op het feit dat het blad slechts 1x een kleurencover heeft gehad, wat ik heden ten dage toch wel een gemis vind.

Totally Chaos Team
M.T. Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
(045) 5729509 of (06) 23300960


12

Zomer 1999

Abonneeprijs HFl. 2,50
Losse nummers HFl. 3,–

MSX-INFO BLAD

Totally Chaos Team

Inhoud:

Voorwoord	2
MO-Soft Matsuri	3
Piles	7
XSW-Magazine 27	11
Clubdaglijst	15
11e Computerdag	16
Ultra Sonic Waves	18
Arranger IV	22
TC-Lijst	25
Pentaro Odyssey 2	26
How to play The Lost World	30
Erratum SIMM inbouw	35

PENTARO ODYSSEY 2

Nieuw spel van Cabinet. Nog niet te koop, maar al wel besproken.

TeddyWarez blijft maar doorgaan! Ditmaal brengen ze een PD muziekdiskette uit.

De beurs van Zandvoort vindt met ingang van dit jaar plaats in Bussum!

G-BASIC Bèta Version

Maico Arts

Op de beurs van Tilburg, dit jaar op de 24ste april, heb ik van Koen van Hartingsveldt deze diskette in mijn hand gedrukt gekregen, samen met een beknopte handleiding.

Diskette

Wat hebben we eigenlijk gekregen? Een blauwe diskette van het type dubbel density, 720 KB dus, gevuld met het één en ander aan software. De diskette is voorzien van een kleuren label en bevat de volgende zeven bestanden: GBASIC.BIN, HORSE.PIC en een vijftal .BAS bestanden.

Handleiding

De handleiding is van het type beknopt, vijf blaadjes A4 formaat aan twee kanten bedrukt. In deze handleiding worden alle BASIC commando's uitgelegd. De handleiding is heel simpel, het ligt in de bedoeling een completere versie uit te brengen, wanneer één en ander gereed is. Op het internet is reeds een uitgebreidere versie in het PDF-formaat te downloaden.

G-BASIC

Wat is G-BASIC nou eigenlijk? G-BASIC is een uitbreiding op het gewone MSX-BASIC om de GFX9000 of de VIDEO9000 met behulp van BASIC commando's te kunnen besturen. Het wordt dan ook vanuit de BASIC omgeving ingeladen met een BLOAD commando. De uitbreiding zou moeten werken onder DOS1 en DOS2. Maar gezien het feit dat het geheugenbeheer niet door alle programma's goed wordt uitgevoerd, wordt geadviseerd om met GSTOP de G-BASIC weer uit het geheugen te verwijderen wanneer de BASIC omgeving wordt verlaten naar de DOS omgeving.

Hier volgt een lijst met de commando's:

GBASE	Geeft de basis adressen van het videogeheugen.
GBLOAD	Leest een bestand in het videogeheugen.
GBSAVE	Bewaart een bestand vanuit het videogeheugen.
GCIRCLE	Tekent een cirkel, wordt echter nog niet ondersteund.
GCLS	Maakt het scherm schoon.
GCOPY	Kopieert een deel van het scherm naar een andere plaats of variabele of in een bestand.
GCOPY SCREEN	Digitaliseert een plaatje (Video9000).
GCOLOR	Kleuren instellen.
GCOLOR=	Kleuren aanpassen (RGB instellen).
=GCOLOR	Opvragen van de RGB intensiteiten.
GCOLOR=NEW	Alle kleuren worden aangepast naar de standaard kleuren.
GCOLOR=RESTORE	Alle kleuren worden aangepast naar de in het videogeheugen opgeslagen RGB intensiteiten.
GDRAW	Om uit de hand te tekenen, wordt echter nog niet ondersteund.
GLINE	Tekent lijnen, blokken of vlakken.
GPAINT	Vult een aangegeven gebied met een bepaalde kleur.
GPOINT	Geeft de kleur van het aangegeven punt.
GPRESET	Zet een punt op het scherm in de aangegeven kleur.
GPSET	Zet een punt op het scherm in de aangegeven kleur.
GPUT SPRITE	Zet een hardware cursor op het scherm
GSCREEN	Stelt de schermmodus in
GSET ADJUST	Stelt de schermpositie in
GSET IMAGE	Stelt de schermgrootte in
GSET PAGE	Stelt de actieve en de zichtbare schermpagina in.
GSET PALETTE	Stelt het actieve en het zichtbare palet in.
GSET SCROLL	Stelt een vensterverschuiving in.
GSET VIDEO	Stelt één en ander in voor het digitaliseren.
GSPRITE$	Hiermee geef je een sprite vorm
GSTOP	Verwijdert het G-BASIC uit het geheugen.

Vergelijken met PowerBASIC?
Bij de aanschaf van de GFX9000 heb je, als het goed is, ook al een PowerBASIC gekregen. Bij de eerste serie GFX9000 was dat in ieder geval wel zo. Hiermee kon je op de MSX Turbo-R de GFX9000 ook al in BASIC programmeren en had je zelfs de beschikking over de snelheid die KUN-BASIC je kon bieden. Een van de grote nadelen hiervan was dat je perse een MSX Turbo-R moest hebben, want deze PowerBASIC wordt in het RAM-geheugen van de RAM-mode gezet. De schermcommando's werden dan niet meer op de standaard videochip, de V9958, uitgevoerd maar op de GFX9000. Dit werkte allemaal prima, totdat je natuurlijk een programma kreeg wat rechtstreeks naar de oude video chip werkte. Dan kreeg je niets op het scherm en alsnog naar dat andere scherm gaan kijken of het programma daar wel beeld gaf. Niet ieder programma kon daar goed tegen. Wanneer je in screen 0 aan het werk was kon je geen 80 tekens op het scherm zetten. Een programma wat in BASIC dus van deze 16 extra tekens op het scherm gebruik maakte werkte nu niet meer goed, want je kunt niet meer zien wat er rechts op het scherm zou moeten staan.



Wat maakt deze G-BASIC dan wel leuk? Het is nu dus wel mogelijk om vanuit een BASIC omgeving op een behoorlijke manier de GFX9000 te kunnen gebruiken, naast de vertrouwde videochip van de MSX computer. Ook werkt het op alle MSX2 computers. Je moet natuurlijk wel een GFX9000 hebben, want anders heeft het allemaal geen zin. Aan de commando's zie je op welke videochip de programmaregels worden uitgevoerd, ze beginnen tenslotte allemaal met een G.

Internet
Op het internet is een nieuwere versie te vinden van G-BASIC, maar het vergt wel enige moeite om deze te downloaden. Er wordt van je verwacht een naam en een wachtwoord in te typen om deze te kunnen downloaden. Deze krijg je door een e-mail te sturen naar één van de adressen die op de pagina staan. Waar je dit op het internet kunt vinden? http://www.msx.ch Kies vervolgens voor Sunrise, dan voor de GFX9000.

Compleet
Er worden al een hele reeks schermen ondersteund op de GFX9000. Ook worden de meeste BASIC commando's ondersteund. In het lijstje staan er al twee die nog niet in deze BASIC zijn ingebouwd. Een paar van de mogelijkheden van de GFX9000 zijn zelfs nog niet in deze G-BASIC ingebouwd. Ik ben dan ook benieuwd hoe ver Koen zal gaan totdat de G-BASIC van de bèta status naar de release status zal gaan en, misschien nog wel belangrijker, hoe lang dat nog gaat duren.

Bussum '99

Mari van den Broek

Zandvoort is voorbij, de nieuwe locatie voor de MSX-beurs aan het einde van het jaar is voortaan Bussum. In een eerder nummer van XSW-Magazine hebben we al uitgebreid stilgestaan bij de nieuwe locatie, nu is het tijd voor het gebruikelijke beursverhaal zoals jullie dat van ons gewend zijn.

Al vanaf de beurs in Tilburg leefden we er naartoe. In het begin waren we er niet echt van overtuigd dat er überhaupt nog een opvolger voor de beurs in Zandvoort zou komen. Gelukkig staken Jaap en Laurens de koppen bij elkaar en kon een compromis gevonden worden in Bussum, waarvoor wij ze beiden hartelijk danken.



Raymond strooit met MSX-goodies.

Al vroeg vertrokken we met twee auto's richting Bussum. We waren goed voorbereid, dus de locatie waar het allemaal zou plaatsvinden was snel gevonden. Omdat we redelijk vroeg waren werden de auto's in een rustig tempo uitgeladen waarna we vervolgens met al onze kratten op een karretje richting het gebouw trokken (dat was namelijk ongeveer 50 meter lopen vanaf de parkeerplaats aan de achterzijde). Het zat Raymond dit keer niet mee.

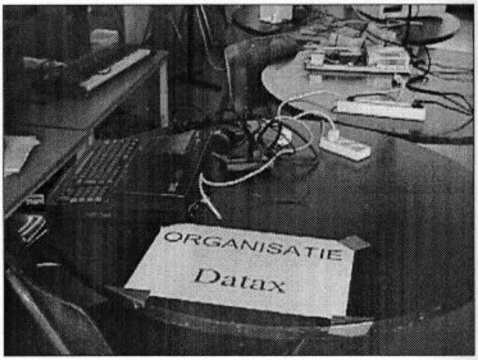


Nieuwe software uit Japan op onze stand.

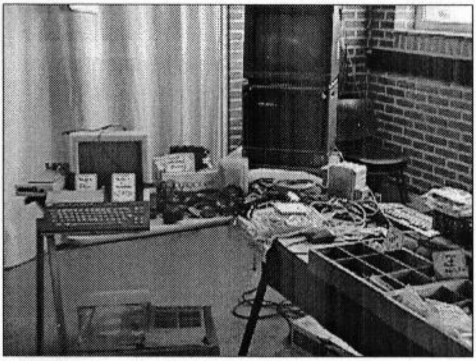
In het speeltuintje had men namelijk wat "verende" stoeptegels liggen die onder het gewicht van het karretje met kratten inzakten, gevolg: karretje donderde om en Raymond had wat op te rapen... Het kan hem niet ontgaan zijn dat een enkeling van ons zijn lach niet konden houden en vervolgens bijna zelf bij de omgevallen kratjes kwamen te liggen.

In het gebouw aangekomen werd ons duidelijk gemaakt dat het festijn zou plaatsvinden op de eerste verdieping. Aangezien het gebouw geen lift had (alleen een stoeltjeslift langs de trap!) werd besloten om de echte kerels het sjouwwerk te laten doen...

Stand van een deel van de organisatie.



De eerste verdieping was in een aantal zalen verdeeld. In de eerste zaal was onze stand, die net als op alle andere beurzen vrij snel opgebouwd was. Speciaal voor deze beurs hadden we nog wat leuke dingen weten te regelen zoals de Gals Quest Premium Package, waarover we later meer zullen publiceren.

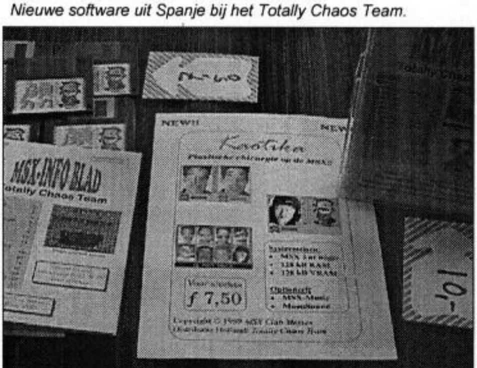


Stand van het Totally Chaos Team.

Er waren aardig wat standhouders aanwezig. Duidelijk was wel dat men een beetje terughoudend was vanwege de grote onzekerheid omtrent deze beurs eerder dit jaar, wat bijzonder jammer was. Onder de aanwezigen in elk geval een hoop bekenden:

FutureDisk, MSX Gebruikersgroep Zandvoort, Remco v.d. Zon, Bob Roos, Stichting Sunrise, TeddyWarez, Totally Chaos Team, Mark Jelsma, Matra Software

Nieuwe software uit Spanje bij het Totally Chaos Team.



(Spanje), Omega, MC&CM, Compjoetania TNG, DeltaSoft en Datax.

Aan nieuwe software ontbrak het een beetje in Bussum. Een aantal projecten waren nog niet afgerond of waren zelfs helemaal uitgesteld (of moet ik nu zeggen "afgesteld"?).

De MSX-MP3 Collection 3.



Halverwege de ochtend stond plotseling Maico voor onze neus. Hij had ons laten weten niet mee te gaan naar de beurs, maar klaarblijkelijk kon hij ons niet missen en is met eigen vervoer naar Bussum gekomen.



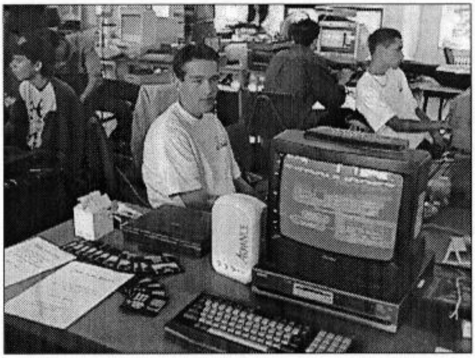
Creatief met krijt. Onze beurs krijgt wat aandacht!

Wij hebben niets te klagen gehad, gedurende de gehele dag hebben we eigenlijk wel bezoekers bij onze stand gehad. We hebben redelijk wat spullen kunnen verko-

pen, vooral de Gals Quest Premium Package en Hnostar magazine 43 kregen de nodige aandacht. Het zal dan ook niemand verbazen dat we in de loop van de middag door een aantal van onze producten heen waren en deze alleen nog maar op bestelling konden leveren.

Ook is het aantal abonnees op XSW-Magazine licht gestegen, deze nieuwe abonnees wil ik bij deze dan ook hartelijk welkom heten...

De stand van TeddyWarez.



Rond kwart voor vier werd besloten om langzaamaan toch maar te gaan opruimen. We hadden immers een lange dag achter de rug.

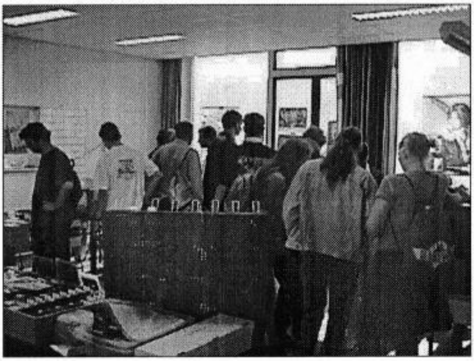
Toen de spullen in de auto's werden geladen viel het Raymond op dat er een geel papiertje onder zijn ruitenwisser zat... een parkeerbon misschien? Snel keek hij rond en zag dat geen van de andere auto's zo'n papiertje onder de ruitenwisser had zitten, het schoot hem toen dan ook te binnen dat een collega van zijn werk die werkte bij de "reserve"-politie hem dit geintje geflikt moest hebben (dat was overigens de afspraak die men had gemaakt). Voor diegene die het niet helemaal begrijpen: Raymonds collega was op dat moment in Bussum om het politiekorps aldaar te versterken vanwege de open-dag die er was bij de brandweer. Op de bon stond overigens als reden opgegeven, dat de kleur van de auto pijn deed aan de ogen... kosten van deze bon: een kopje koffie.

Weer in Oss aangekomen hebben we dat gedaan wat we normaal altijd doen als we van een beurs afkomen, namelijk eten bij Snackbar Loeffen (één van de betere snackbars in Oss!).

Voor diegenen die niet in Bussum zijn geweest kan ik alleen maar hopen dat ze volgend jaar wel komen, het is weliswaar geen Zandvoort, maar het is wel een MSX-beurs...

Mogelijk dat de foto's bij dit artikel een duidelijker beeld geven van de beurs in Bussum. Helaas hebben we de MSX-Marathon niet kunnen bezoeken en hebben we daar helaas ook geen foto's van.

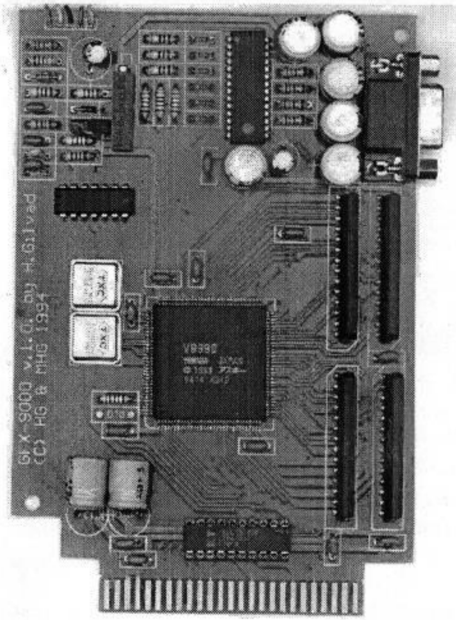
Er waren toch behoorlijk wat bezoekers die dag.



Een gezellige drukte gedurende de gehele dag,







GFX9000

*f*460,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*469,-)

Video9000

Superimposer + Digitizer
voor de GFX9000

*f*560,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*560,-)

Combiprijs

*f*920,-

Inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*920,-)

Video9000

- U tovert uw computer om tot een videocomputer.
- De mogelijkheid om met uw MSX te kunnen superimposen en digitaliseren.
- Digitaliseert in VGF-, PIC- en BMP-formaat.
- Bel voor meer informatie en voordelige combinatie (GFX9000+Video9000) aanbieding.

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

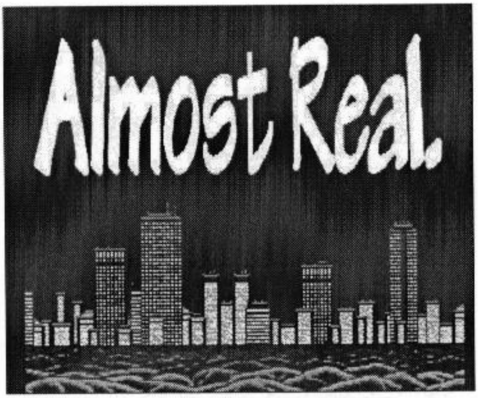
Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

rhiep@msx.ch

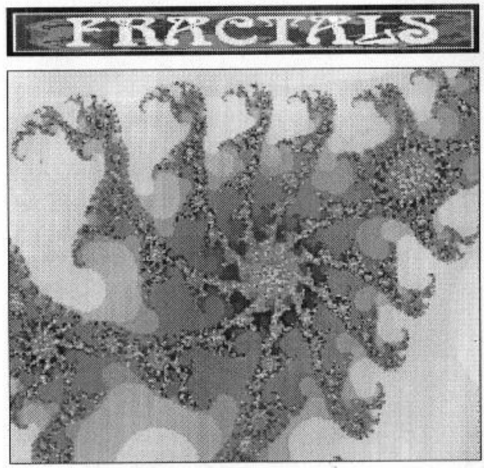
FutureDisk 41

Richard Bosch

Inmiddels zijn we aangekomen bij alweer het éénenveertigste nummer van FutureDisk. Nog 9 nummers te gaan, ik ben benieuwd of men de "kwaliteit" uit het verleden kan blijven handhaven.

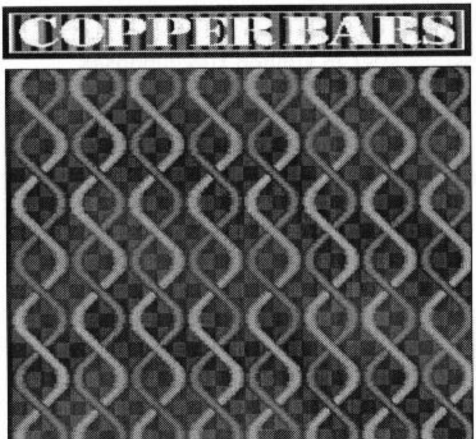


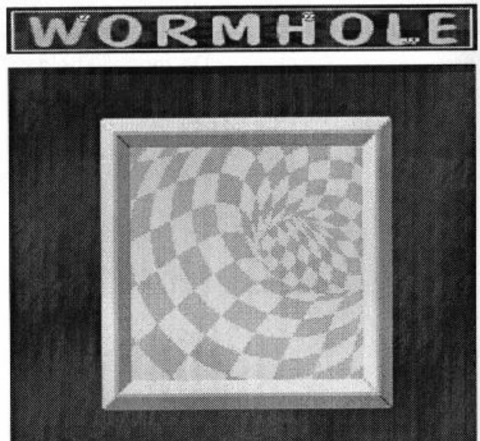
Als we FD 41 opstarten, komen we terecht in BASIC. Schrik vooral niet, dit hoort zo, want als we even wachten begint de computer vanzelf te typen. Dit is best wel een leuk idee om mee te beginnen. Nadat we dit hebben afgekeken, komt er over de tekst een grafisch scherm met daarin getekend "Mayhem". Ook dit is een heel leuk effect, ikzelf heb dit nog nooit gezien.



Na het "tekst" gedeelte krijgen we een stad voor onze kiezen, waarvan de meeste lagen apart scrollen en de makers van deze demo worden voorgesteld. Dit is niks nieuws maar toch wel leuk om te zien. Alles loopt tot nu toe nog gewoon automatisch door.

Het volgende deel heet "Copperbars". Dit deel lijkt veel op een stuk wat Station in





het verre verleden ook heeft gemaakt, alleen dan heel wat verbeterd. Als eerst worden er hier rode en groene balken door elkaar geweven, wat een mooi effect geeft. Daarna krijgen we het deel, waar ik het net ook al over had. Het gedeelte van Station. Ook hier zien we de groene en rode balken terug, alleen dit keer zwaaien ze heen en weer.

Hierna krijgen we een, vind ik persoonlijk, minder stuk; fractals. De overgang is wel leuk, maar verder zit er weinig spectaculairst aan.

Na dit "saaie" stuk krijgen we iets spectaculairder; "Wormhole". Hier is het net alsof je (zoals de naam al zegt) door een "Wormhole" vliegt.

En als laatste krijgen we de eindscroll die tegerlijkertijd ook de replayer is. Hierin staat onder andere hoe het interactieve gedeelte van deze disk gebruikt moet worden. Dit ga ik jullie nu niet vertellen want anders kunnen we net zo goed een kopietje van de disk meegeven en dat is dacht ik toch niet de bedoeling.

Conclusie
Deze demo is zeker de moeite waard. De graphics zijn goed, de effecten zijn goed en wat ook altijd belangrijk is, de muziek is goed. Er staan bijvoorbeeld nummers in van Jean-Michel Jarre, Illusion City en nog veel meer.

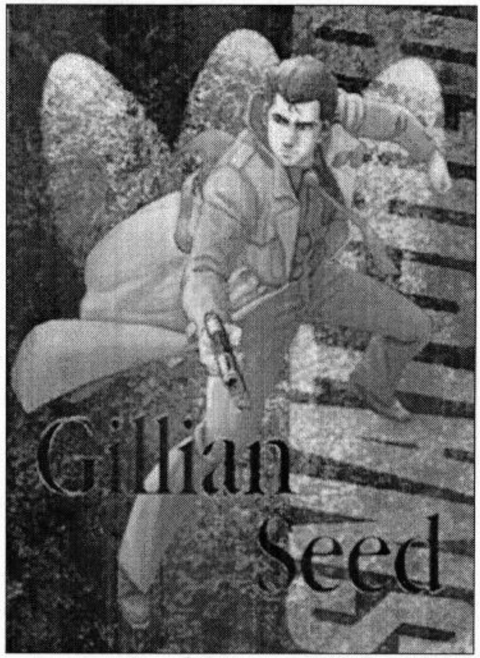
Snatcher Collection Cards

Mari van den Broek

Tegenwoordig wordt er veel geld geïnvesteerd in zaken rondom het uiteindelijke product, namelijk in merchandising. We kennen allemaal wel de bekende titels die Konami onder andere heeft uitgebracht voor MSX. Als merchandising heeft men onder andere CD's, T-shirts en allerlei andere hebbedingetjes op de markt gebracht die voor de talloze verzamelaars als waardevol worden gezien. Helaas verschijnen weinig van deze producten ook op de Nederlandse markt.



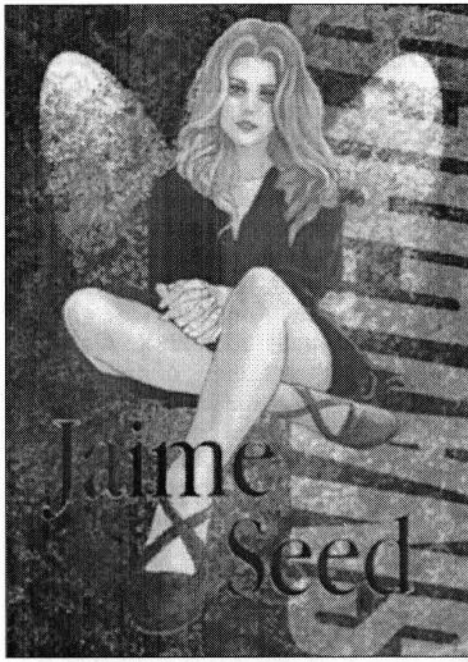
Aangezien wij geen onbekenden meer zijn in Japan, krijgen we wel eens het één en ander via de post toegestuurd. Via e-mail was ik al op de hoogte gebracht van hetgeen wat onderweg was, maar blijkbaar had ik het toch niet helemaal goed begrepen... Het pakketje was bijna twee maanden onderweg geweest, ik kon dan ook niet langer wachten met het openen ervan...



Uit het doosje kwam een doosje te voorschijn, hetgeen mij nog steeds niet vertelde wat ik nu eigenlijk precies ontvangen had. Het doosje van ongeveer 13x7x7 cm had een kleurige opdruk. Op het doosje stond naast het Konami-logo ook de tekst "Snatcher". Onderaan de voorkant van het doosje een omschrijving van de inhoud, namelijk: Konami Snatcher Collection Cards.

Het doosje is voorzien van scheurranden waarlangs het gemakkelijk geopend kan worden. Aangezien ik het doosje zoveel mogelijk in originele staat wil laten, open ik



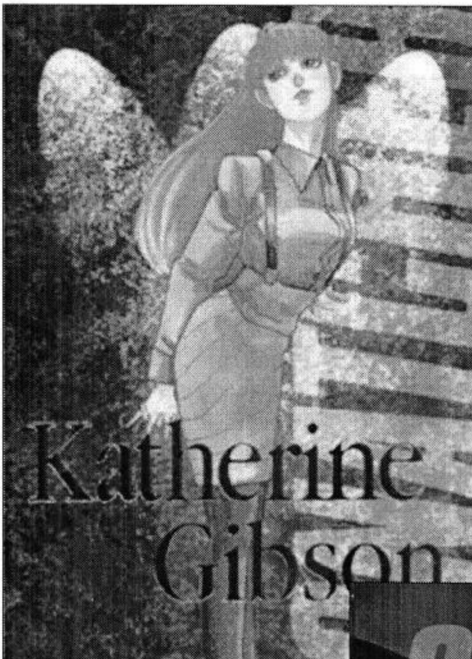


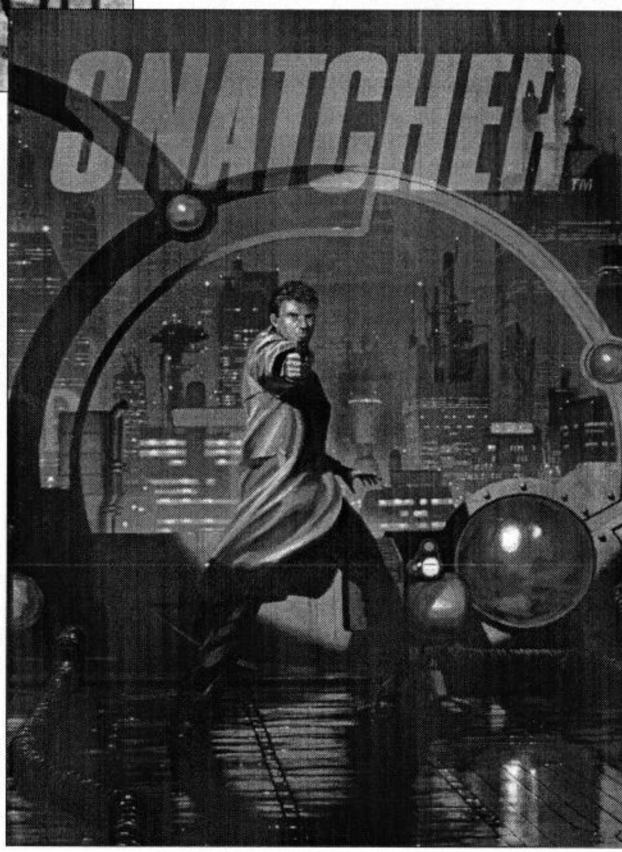
het langs de conventionele weg. Het deksel van het doosje gaat vrij gemakkelijk open en de inhoud wordt zichtbaar.

Uit het doosje komen 15 zakjes tevoorschijn met een identieke opdruk als het doosje zelf. Nog steeds weet ik niet wat de inhoud is van het doosje... Voorzichtig open ik één van de zakjes om de inhoud daarvan te achterhalen.

Uit het zakje komen 10 kaartjes tevoorschijn met de afmetingen van ongeveer 9x6 cm. De kaartjes zijn aan beide zijden bedrukt. Alle kaartjes zijn genummerd, vreemd genoeg eindigen alle nummers uit dit eerste zakje op het cijfer 5 (5, 15, 25, 35, 45, 55, 65, 75 en 85), op de laatste na. Al snel wordt een tweede zakje geopend om te kijken welke kaartjes daarin zitten: 10 t/m 90 en R05... Mijn verzamelwoede steekt nu de kop op, in hoeverre is de verzameling compleet? Alle zakjes zijn geopend, alle kaartjes liggen op één stapel bijeen, nu is het een kwestie van de kaartjes op nummer leggen.







staat er een grotere kans om in één keer een groot aantal dubbele nummers te hebben. Zo heb ik nu alle nummers eindigend op 5, 6, 7, 8 en 9 dubbel...

Ik heb weinig hoop dat ik deze collection cards ooit compleet zal krijgen want bij navraag is gebleken dat deze cards in Japan niet meer verkocht worden en dat de kans klein is dat ze nog ergens opduiken. Misschien dat iemand met goede contacten in Japan via ruilen de boel compleet zou kunnen krijgen.

Deze Snatcher Collection Cards zijn leuk om eens gezien te hebben en zullen voor een verzamelaar van Konami-producten meer waarde hebben dan ik er aan hecht.

De nummers 1 t/m 90 zijn compleet, de reeks schijnt zijn vervolg te hebben met de kaarten S01 t/m S09 en R01 t/m R18, van deze twee laatste series mis ik helaas een aantal kaarten. Hoe ik aan deze wijsheid kom? Tja, mijn Japans is niet wat het zou moeten zijn (of zal worden!), maar... op de eerste paar kaartjes staat een overzicht van de kaartnummers die zich in deze collectie bevinden.

Wat ook direct opvalt is dat de kaartjes 1 t/m 9 met de achterkanten een soort van miniposter vormen... Soortgelijk horen ook de kaartjes 10 t/m 18 weer bij elkaar.

Doordat de kaarten min of meer op nummers gesorteerd en in zakjes zijn gedaan be-

Arranger Gold

Martijn Reemeyer

Dit is weer de zoveelste compilatie CD met MSX muziek erop. De laatste tijd hebben veel mensen de weg gevonden naar de CD-brander, maar nog niemand heeft daarmee echt een beter resultaat mee behaald als wat er eigenlijk met een MSX ook kan. Het is eigenlijk heel simpel om er een beter resultaat mee te behalen, je pakt wat MIDI-bestanden of maakt ze zelf even. Dan sluit je een goede geluidskaart of synthesizer op je PC aan en speelt vervolgens de muziek af. Als je daarna tevreden bent over het nummer speel je het af en neem je het op, op een CD'tje.

Kwaliteit

Ik heb de CD net helemaal beluisterd en ik kwam al snel tot de conclusie dat ze een vrij goede MIDI-sequenser hebben gebruikt. De opname kwaliteit is van een goede kwaliteit, er zitten geen frustrerende tikjes in, of van die krakende lage frequenties. Je hoeft je dus geen zorgen te maken over enige irritatie over de kwaliteit.

De Muziekstukken

Alle muziekstukken zijn wel bekende voor de algemene MSXer en zullen ook zeker als goede herinneringen in de oren klinken. De CD is voor ongeveer 52 minuten beschreven met muziek, dus je krijgt genoeg luisterplezier, er staan dan ook 17 muziekstukken op.

01 - Intro / Feedback
02 - Firehawk
03 - Kobe by Night
04 - Tempting...
05 - The Palace
06 - Penguin's Rock!
07 - Haunting...
08 - Final
09 - Salamander Boss Mix
10 - First Contact
11 - Triumph
12 - Metal Gear Alert
13 - CastleMania
14 - Too Full with love
15 - Solid Snake Intro
16 - Rendez Vous Ending part I
17 - Rendez Vous Ending part II

Om de muziek in een paar zinnen samen te vatten is makkelijk, want het zijn gewoon weg allemaal prachtstukken. Met behulp van veel zuivere instrumenten en spannende geluidseffecten komen de liedjes echt als meesterwerken naar boven. Zo zie je maar weer dat die oude MSX-deuntjes met wat nieuwe techniek zeker niet onderschat mogen worden.

Conclusie

Het is echt zo'n CD waarmee je vol verwachting op de volgende kunt wachten. Dit is gewoon een must om te hebben en niet te vergeten om naar te luisteren. Ik wil hier niets meer over zeggen, je moet het gewoon met je eigen oren beluisteren. En dan weet ik dat je, als je een beetje muziek fan bent, al tot de conclusie komt dat dit gewoon mooi is.



NWO GFX900 en MoonSound disk

Erik Maas

Het is al weer enige tijd geleden dat ik deze disk binnen kreeg om een recensie te schrijven, maar nu is het er toch eindelijk van gekomen! Deze disk is gevuld met diverse software voor de GFX9000 en de MoonSound, allemaal van de hand van New World Order.

Magic

Dit is een replayer voor de MoonSound in combinatie met de GFX9000 en MSX-DOS2. Deze replayer is een TSR en best wel een aparte. Alle schermuitvoer gaat namelijk naar de GFX9000 en jawel, het geluid komt uit de MoonSound. Mooi gemaakt, gewoon doorwerken met je MSX terwijl er op de GFX9000 de huidige status van de replayer staat. Wat wel heel erg jammer is, is dat je slechts één muziekstuk kunt kiezen. Je bent dus gedwongen om, als je een nieuw stuk op wilt starten, naar DOS te gaan en dan de replayer opnieuw te activeren met het nieuwe stuk. Dit is heel jammer, maar helaas ook moeilijk te realiseren, aangezien het haast onmogelijk is om een TSR gebruik te laten maken van het filesysteem. Oh ja, ik vergeet het bijna: eigenlijk heb je twee monitors nodig om het te bekijken.

MBWave

Alweer een nieuwe versie van MoonBlaster for Wave. Het lijkt niet op te houden, elke keer komen er weer verbeteringen. Één van de meest opmerkelijke dingen die je meteen opvalt is dat je het tempo van je muziekstukken veel nauwkeuriger in kunt stellen. Dit heeft Marcel Delorme goed aangepakt door gebruik te maken van de timer van de MoonSound. Een nadeel wat hierbij wel op zal gaan treden is dat de timing van de muziek niet meer gerelateerd is aan de timing van de VDP. Dit laatste zal voornamelijk bij tijdkritische zaken zoals shoot'em up games een probleem kunnen vormen. Handig zou zijn om te kunnen kiezen tussen de VDP timing en de MoonSound timing.

Eigenlijk het beste wat ik nu tegengekomen ben bij MB-Wave, is dat de gebruiksaanwijzing (in MS-Word formaat) op de disk staat. Het is op zich heel leuk dat er nieuwe opties in het programma bijkomen, maar het is handig dat de gebruiksaanwijzing ook up2date blijft.

V9BMP

Een BMP viewer voor op de GFX9000. Eigenlijk kan ik hier weinig over zeggen, het werkt gewoon.

VMF Create & VMF Play

Eerst zal ik maar zeggen wat VMF is, dan is het meteen duidelijk wat je met deze programma's kunt doen. VMF staat voor "V9990 Movie Format". Eigenlijk zegt dit al heel veel. Maar even om het nog wat te verduidelijken: Dit is een ongecomprimeerd formaat zonder geluid. Je kunt de codering laten doen in 15 bit RGB of YJK (4 pixels RGB15 gebruikt 8 bytes, 4 pixels YJK slechts 4 bytes). Voor het snelste afspeelresultaat en de langst mogelijke film kun je het beste YJK gebruiken.

Benieuwd naar de resultaten wilde ik een film omzetten. Daarvoor heb je VMF-CREAT nodig. Dit is een programma wat vanuit een reeks BitMaP plaatjes een VMF bestand kan maken. Daarbij kom je het eerste probleem tegen: BMP is niet echt een standaardformaat voor onze MSX, hiervoor is het dus wel handig om een PC ernaast te hebben. Op zich nog geen probleem, maar hoe kom je aan die plaatjes. Gelukkig had ik na lang zoeken in een stapel CD's een programma gevonden wat

vanuit een AVI film een reeks BMP plaatjes kon genereren. Dat was dus de eerste belangrijke stap. Nu komt het volgende vervelende probleem: Hoe krijg ik die plaatjes allemaal op mijn MSX? Dat wordt dus veel disk wisselen of het geluk hebben dat je PC ook met je MSX harddisk overweg kan. Dat laatste was dus gelukkig het geval.



Op zich gaat het aanmaken van de film niet langzaam, en het leukste is nog wel dat je bij het afspelen ziet dat het werkt!

Heel leuk om het eens een keer te proberen, maar helaas zijn er niet heel veel toepassingen voor. Misschien als de player geforceerd kan worden om met een bepaalde framerate te spelen. In combinatie met MoonBlaster zijn er dan leuke intro's mee te maken als je vanaf de harddisk speelt.

WaveDriver
Marcel heeft besloten om het de programmeur wat makkelijker te maken om de replayer te integreren in zijn/haar programma. Eigenlijk is dat niet geheel goed wat ik daar zeg, de replayer is namelijk een TSR replayer geworden, en in je programma kun je heel makkelijk met de geleverde voorbeelden de aansturing van de driver realiseren.

Dit zou op zich een hele goede stap zijn, ware het niet dat er nu een aantal nieuwe problemen om de hoek komen kijken. Te weten: de replayer is voor MSX-DOS2 geschreven, de timing is gebaseerd op de timer van de MoonSound (zie boven) en de muziekdata moet in zijn oorspronkelijke staat leesbaar zijn.

Dus voor het maken van een muziekdisk is dit wel een hele stap in de goede richting, maar dan moet er wel DOS1 en BASIC ondersteuning in komen.

Ik neem aan dat de sources van de replayer nog wel aan te komen zijn als je het aan Marcel vraagt.

Ook staat er als bonus een muziekje op van Omega, de moeite waard om de disk beter vol te kunnen krijgen.

Conclusie
Mooi om te hebben, en aangezien deze disk na de beurs in Tilburg meteen PD is geworden, zeker niet de moeite van het laten liggen waard. Eigenlijk gewoon een "must" voor de Moonblaster for MoonSound componisten, eindelijk weer een up-to-date manual! Voor meer informatie of updates:

Marcel Delorme
Bosboomtoussaintstraat 28
8861 GK Harlingen
(0517) 415906

msd@freemail.nl
http://www.proshop.nl/harlingen/nwo.html

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

rhiep@msx.ch

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

Sunrise RS232c

Een seriele interface voor MSX die gebruik maakt
van een 16550 UART met FIFO buffers
Inclusief software!

*f*88,50

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours *f*99,-)

Momenteel is de RS232C interface uitverkocht. Geinteresseerden kunnen wel een reservering doorgeven. Mochten er genoeg geinteresseerden bij ons bekend zijn, dan zullen we overwegen de RS232C opnieuw in productie te nemen.

IDE interface

*f*95,-

inclusief rembourskosten bij vooruitbetaling! (onder rembours = *f*110,-)

Momenteel is de ATA-IDE interface uitverkocht. We zijn echter druk bezig een nieuwe serie op te zetten en in productie te nemen. Geinteresseerden kunnen een reservering voor deze nieuwe IDE's doorgeven.

Sand Stone

Paul Reemeyer

Op de afgelopen beurs in Tilburg zou dit spel eigenlijk al gereleased worden, echter Murphy gooide roet in het eten en was het voor de makers zaak om nog het één en ander te debuggen.

Ongeveer drie weken voor de beurs in Bussum ontvingen we op de redactie dit nieuwe spel, Sand Stone genaamd. Omdat iedereen al druk bezig was met de voorbereidingen voor de beurs vroeg Mari mij om dit product te bespreken. Uiteraard had ik hier wel oren naar, ik had toch even weinig te doen en wilde best wel weer eens een nieuw spelletje spelen op mijn MSX.

De disk

Wat direct opvalt als je de disk in handen krijgt, is het fraaie disklabel wat er op zit. Op het label, wat volledig in kleur is, staat op de achtergrond de afbeelding van een sfinx en en deel van wat waarschijnlijk een piramide moet voorstellen. In het geel staat de naam van de makers er op, met rode letters die zwart omrand zijn de naam van het spel. Onderaan het label treffen we een aantal icoontjes aan die me vertellen dat dit spel geschikt is voor MSX 2 of hoger, 128kb RAM nodig heeft en zowel de MSX-Music als MSX-Audio en MoonSound ondersteund. Ook het disktype wordt met een icoontje aangegeven, deze disk is namelijk dubbelzijdig (2DD).



Opstarten

Diskette in het loopwerkje van je MSX en... Allereerst wordt je computertje binnenste buiten gekeerd op zoek naar extra hardware en geheugen, vervolgens verschijnt het logo van Compjoetania TNG. Ik persoonlijk vind deze "systeem-check" een beetje overbodig, ik weet immers zelf wel wat er op-, aan-, en in mijn MSXje zit. Natuurlijk heeft dit een diepere bedoeling, men moet toch immers weten of men voldoende geheugen tot zijn beschikking heeft en welke geluidchips er aangesproken moeten worden. Mijn MoonSound zit er in, dus laat maar komen...

Na het Compjoetania TNG-logo verschijnt de naam van het spel in beeld. Onderaan op het scherm loopt een poppetje, een kameel en... Laten we even kijken wat er nog meer gebeurt. Wachten... wachten... wachten... maar er gebeurt verder vrij weinig, geen demo of niets van het spel. De spatiebalk maar eens gebruiken om te kijken of we verder kunnen komen in het spel. We komen in het hoofdmenu van het spel terecht waarin we een aantal opties tot onze beschikking

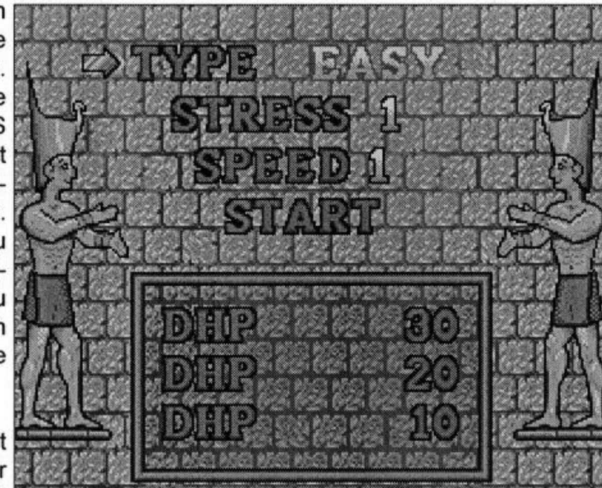
hebben. Als eerste kunnen we de moeilijkheidsgraad (TYPE) instellen van EASY tot INSANE. Vervolgens kunnen we de STRESS-factor opgeven (1 t/m 3) en als laatste de snelheid SPEED (1 t/m 3). De laatste optie in het rijtje start het spel. Het één en ander begint me nu duidelijk te worden. Het menu ziet er grafisch misschien wat minder goed uit, maar het werkt perfect.

Verder is het ook wel leuk, als je al wat hebt gespeeld, dat je je naam kan zien in de Hi-Score-tabel (mits je natuurlijk je best hebt gedaan). Wanneer je een beetje met de opties rommelt (TYPE, STRESS en SPEED) dan zie je al snel dat er steeds een andere Hi-Score-tabel op het scherm verschijnt. Heel begrijpelijk eigenlijk, het zou lullig zijn als je op het eenvoudigste level de hoogste score zou zetten waar je vervolgens op een hoger level nooit meer aan toe komt.

Het spel... is erg verslavend. Dat is eigenlijk het enige wat ik er echt over kwijt wil. Als je het spel eenmaal hebt gestart, kom je voor een lange, hele lange tijd niet meer achter je MSX vandaan. Maar jullie lezers willen natuurlijk meer horen over het spel.



De enige tegenvaller aan dit spel is dat er aan het begin niet een kleine demo is opgenomen maar dat mag de pret niet drukken. Op deze manier moet je min of meer zelf uitzoeken wat precies de bedoeling is van het spel. (Of je moet per ongeluk de readme.txt op de disk gevonden en gelezen hebben!)



Het spel begint met een startscherm wat gedeeltelijk al gevuld is met blokjes met symbolen. De bedoeling is nu om ofwel horizontaal ofwel verticaal combinaties van 3 of meer dezelfde symbolen te maken. Hiervoor heb je een cursor ter grootte van 2 blokjes op het scherm staan. Plaats je de cursor over slechts 1 blokje, dan zal dit blokje verschoven worden, plaats je de cursor over 2 blokjes, dan zullen deze van plaats verwisseld worden. Om het allemaal nog wat ingewikkelder te maken worden er van onderaf nieuwe rijen met symbolen het speelveld ingeschoven, net zo lang tot het speelscherm tot bo-

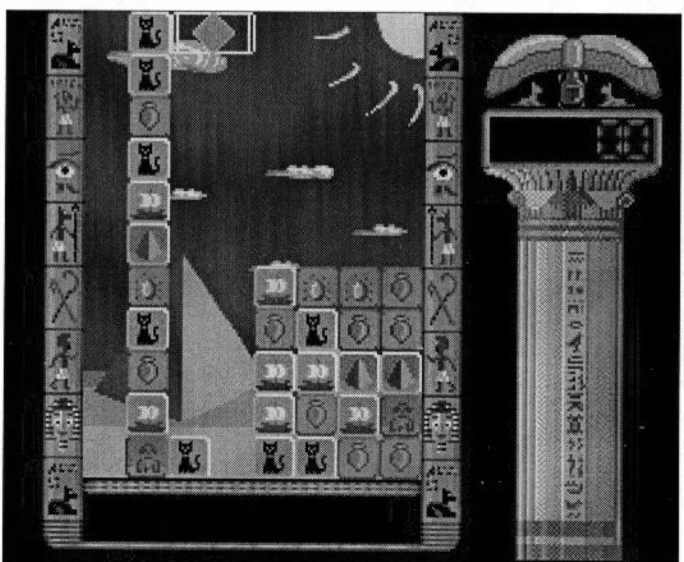
venaan gevuld is. Game Over...

In het begin is er niet zoveel aan, dan gaat het nog allemaal wat langzaam en kun je het goed bijhouden. Maar hoe verder je jezelf in het spel begeeft hoe sneller de balk met nieuwe blokken zich opbouwt. Op een gegeven moment gaat het zo snel dat je met je cursor nog niet eens aan de overkant kan komen of er is al weer een nieuwe balk van blokken opgebouwd. Er zit dan niet veel anders op dan je best te doen of jezelf af te laten gaan. Dit is trouwens bijzonder frustrerend...
Iets wat een beetje onduidelijk is, is het feit dat wanneer je kiest voor EASY, er continue volledig gevulde rijen met nieuwe symbolen het speelveld worden ingeschoven, terwijl dit bij bijvoorbeeld INSANE niet het geval is. Persoonlijk vindt ik dat toch wel wat makkelijker spelen... Het enige handicap is nu weer de tijd, alles gaat wat sneller.

Wanneer je onverhoopt bij Game Over terecht komt en je hebt voldoende punten gescoort om in de Hi-Score-tabel te komen dan mag je je naam invullen. Dit is bijzonder fraai gemaakt. Midden op het scherm staat een beker, de letters en cijfers van het alfabet staan daar in een cirkel omheen. Met de cursortoetsen kun je de letters selecteren. (Deze draaien dan om de beker heen!) Wanneer je wat vaker hebt gespeeld wordt ook duidelijk dat er verschillende bekers op het scherm gezet worden. Zo is de beker voor een eerste plaats mooier dan die voor een tweede of derde plaats.

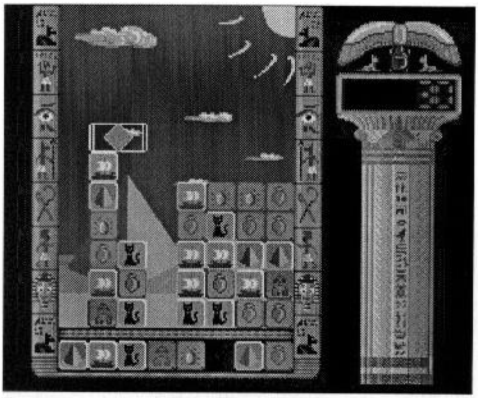
De muziek, die bij dit spel zit, is gemaakt voor MSX-Music (FM-Pac) of MoonSound, dus je hebt de keuze. Het nadeel van de muziek is dat het snel eentonig wordt. Ze hebben volgens mij maar 1 muziekje voor het speelveld en maar 1 muziekje voor het menu. Als je hierop let wordt het erg snel vervelend. Als je aan het spelen bent dat valt dit niet op.

Als je in het menu of in het begin scherm op ESC drukt krijg je The End van het spel. Dit ziet er grafisch tof uit. Ze hebben water getekend en laten er druppels water op vallen. Dit is echt mooi om te zien. Als je je Hi-Score wilt laten wegschrijven moet je deze weg volgen. Als je de computer gewoon uitzet onthoudt hij niets, maar als je naar The End gaat wordt dit allemaal weggesaved. En dan kun je aan je broertje laten zien hoe goed je bent.



Nog een leuk dingentje dat je moet weten, en wat de meeste mensen wel zullen weten: als je op de 3 en D drukt in het menu of bij het intro plaatje krijg je een mooi 3D modeling programmaatje van de makers. Je kunt hier niets veranderen of maken maar je kunt kijken naar een paar modellen van de makers. Dit is geweldig

om te zien. Je kunt verschillende dingen doen met deze modellen. Je kunt de details van een model verminderen of vermeerderen. Je kunt de modellen op verschillenden manieren laten draaien, op verschillende snelheden. Je kunt ook nog in- en uitzoomen. En de hoek van waaruit je ze bekijkt kun je nog veranderen. Dit heeft eigenlijk niets met het spel te maken maar is gewoon tof om naar te kijken.



Conclusie...

Het concept van het spel is erg verslavend en het spel zal jullie erg bezig houden. Dit komt doordat puzzle spellen erg verslavend zijn en dit is al erg vaak bewezen. Grafisch gezien is het spel niet het mooiste wat er op de MSX is geweest, maar erg effectief. De muziek die erbij zit is goed maar er mochten wel wat meer muziekstukken bijzitten. Als je de muziek beu bent kun je ook de muziek cartridge vervangen, want je kunt met de MSX-Music of met de MoonSound muziek luisteren. En dan klinkt de muziek toch even wat anders. Verder als je een MSX 2 hebt werkt dit spel wel, maar is een beetje langzaam. Dit kun je merken aan het volgende: als je het spel aan het spelen bent en je krijgt het voor elkaar om 3 of meer blokjes te laten verdwijnen en ondertussen begin je met het verplaatsen van blokjes, dan kun je deze verplaatsen door de lucht. Dit is een klein foutje van de makers van het spel, maar makkelijk voor ons die het spel aan het spelen zijn.

Dus mensen, kopen of bestellen dit spel. Dit is echt een spel dat je lang zal spelen. En als je geen zin meer hebt om te spelen ga je even kijken naar de 3D modellen. Vervelen zul je je niet snel met deze disk.

MadriSX '99

Mari van den Broek

We hadden al eens wat gehoord en gelezen over de MSX-beurs in Madrid. De verhalen waren allemaal een beetje tegenstrijdig om een goed oordeel te kunnen vellen. Eind augustus werd dan ook besloten dat we de MSX-beurs die men eind oktober zou organiseren, zouden gaan bezoeken.

Via Internet namen we contact op met één van de organisatoren van deze beurs: Rafael Corrales Publido. Rafael zou ons hotel regelen, wijzelf de vlucht naar Madrid en weer terug. Omdat we toch aan ons budget moesten denken (nee, we kunnen niets declareren bij de club!) besloten we om met Virgin te vliegen, dat is namelijk de goedkoopste vliegmaatschappij die naar Madrid vliegt. Het enige nadeel is dat we vanaf Brussel moesten vetrekken. Vertrek stond gepland op vrijdag 29 oktober, de vlucht terug op maandag 1 november.

In de week voor ons vertrek mailde Rafael ons dat het hotel geregeld was, maar dat er voor de nacht van zaterdag op zondag een ander hotel gezocht moest worden omdat het hotel voor die nacht volgeboekt was. Dat leek ons geen probleem, maar...

De Boeing 737 van Virgin-Express.



Vrijdagmorgen vertrokken we vanuit Oss richting Brussel. Het weer was niet best, flink wat mist en ook de temperatuur liet te wensen over. De reis naar Antwerpen was geen probleem, echter het stukje van Antwerpen naar Brussel bezorgde ons toch wat angstzweet achter de oren. We hebben zeker 45 minuten in de file gestaan, ongeveer 5 kilometer vanaf het vliegveld. Op het vliegveld aangekomen was het een kwestie van een parkeerplaats zoeken voor de auto, tassen pakken en gaan inchecken bij de vliegmaatschappij.

Hotel Asturias.



Het loket van Virgin was snel gevonden, echter het meenemen van onze tassen als handbagage gaf de nodige problemen. Er staan bij de loketten speciale hulpmiddelen om te kijken of je tas wel aan de voorgeschreven afmetingen voldoet. Men stelt er echter geen prijs op als je dat iets anders interpreteert dan zijzelf. Onze handbagage kon dus alleen mee onder in het vliegtuig. Opvallend was overigens wel dat Virgin in Brussel handgeschreven boardingpassen uitgeeft terwijl dat in Madrid weer netjes bedrukte boardingpassen zijn. (Virgin verstrekt overigens geen tickets, je moet je met de papieren van het reisbureau bij ze melden!).

Van onze tassen waren we verlost, nu was het nog een kwestie van door de douane zien te geraken en naar de betreffende gate te gaan vanwaar we zouden vertrekken. Mijn fototas en mobiele telefoon moesten door de scanner, wijzelf door de metaaldetectors. Voorgeschreven is dat je sleutels en dergelijke in een bakje deponeert alvorens er doorheen te lopen, echter met sleutels en al kwam ik zonder piepjes door de douane.

Bij de gate aangekomen bleken we een vertraging te hebben. In plaats van 9.40 zouden we pas om 10.10 vertrekken. Wachten dus... We konden op tijd het vliegtuig betreden en de keuze was aan onszelf om te gaan zitten waar we wilden. Raymond kroop bij het raam, ik in de stoel daarnaast. Ik werd een beetje nieuwsgierig wie er naast me zou komen zitten. Het geluk lachte me toe, naast me kwam een aardige meid zitten die helaas tijdens de vlucht geen woord wisselde op een enke "sorry" na. De vlucht naar Madrid verliep goed, op een enkele luchtzak na vlak voor de landing. Ik moet eerlijk zeggen dat ik er toch tegenop zag, het was namelijk mijn eerste vliegreisje.

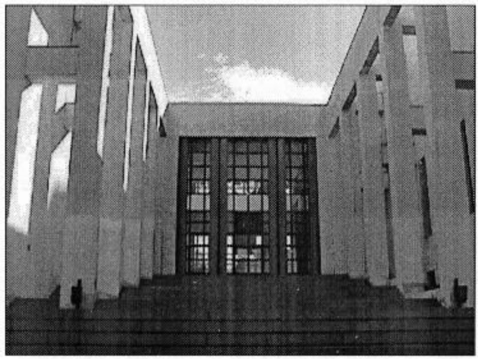
De temperatuur in Madrid was aangenaam, ik had direct al spijt van het feit dat ik een wat dikkere jas had aangetrokken met daaronder mijn MSX-NBNO sweatshirt. Nu was het wachten op Rafael bij het

Van links naar rechts: Josemas, Rafael en Raymond.



AVIS-loket, hij zou ons namelijk komen ophalen van het vliegveld. Afgesproken was dat we beiden een MSX-tas zouden meenemen waardoor we elkaar makkelijk zouden moeten kunnen herkennen. Terwijl Raymond het toilet bezocht en ik zat te wachten bij het AVIS-loket kwam Rafael aanlopen. Ik stelde mezelf voor en vertelde hem dat Raymond even naar het toilet was en wel snel zou komen.

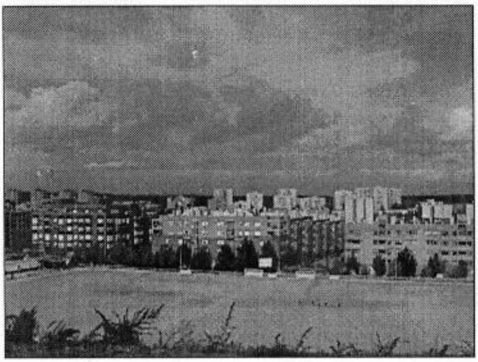
Centro Cultural Fernado de los Rios.



Rafael had een auto van zijn werk meegenomen, een heus bestelwagentje met slechts zitplaatsen voor bestuurder en één passagier. Op de vraag wie dan maar achterin ging zitten (of moet ik zeggen liggen?) stak ik mijn vinger op. Het ritje van vliegveld naar hotel kon mij niet snel genoeg gaan, ik zat immers niet echt comfortabel en qua uitzicht was het nog minder. Rafael zette ons af bij het Asturias hotel en liep nog snel even mee naar binnen. Hij kon echter niet lang blijven... afgesproken werd dat hij om 18.30 weer bij het hotel zou zijn en dat we dan op zoek zouden gaan naar een hotel voor de nacht van zaterdag op zondag. Onze spullen brachten we naar kamer 524. Aangezien we ook nog geen geld gewisseld hadden gingen, we op zoek naar een pinautomaat om daar wat Peseta's uit te trekken. Dat was snel gedaan. Aangezien we ook honger hadden gingen we op zoek naar een McDonalds, welke we niet echt ver van het hotel ook vonden.

Iets na 18.30 uur arriveerde Rafael, nu was het alleen nog even wachten op een mede MSXer die ons ook zou vergezellen. Ivan (als ik zijn naam goed verstaan heb) arriveerde kort daarop en we vertrokken richting Metro-station aan het einde van de straat. Met de metro gingen we naar de andere kant van Madrid, Rafael moest namelijk een mobiele telefoon gaan ophalen bij zijn vader. Eenmaal de telefoon in handen trokken we dat deel van Madrid door.

Uitzicht over Madrid vanaf heuvel in nieuw aan te leggen park.



Het vinden van een hotel gaf de nodige problemen. Zaterdagavond zou er namelijk een voetbalwedstrijd plaatsvinden tussen Real Madrid en Atletico Madrid. Zo'n beetje alle hotels waren dus vol. Rafael kende iemand die het merendeel te vinden was op een van de straathoeken van Madrid. Hij sprak deze man aan en vertelde

"Crystal Palace".



hem dat we een hotel zochten. Uit zijn zakken kwam een stapeltje kaartjes, waarvan we d'r één kregen. In dit hotel zou plaats moeten zijn. (Wijzelf hadden inmiddels al de nodige hotels bezocht, waar we steeds hetzelfde antwoord kregen.) Helaas bleek dit hotel ons niet te willen huisvesten. Terug dus maar weer naar de persoon op de straathoek. Deze gaf ons weer een ander kaartje en gaf ons te kennen dat het bij dit hotel zeker wel moest lukken. We trokken naar hotel Laris. Omdat we er tegenop zagen om van hotel naar hotel te trekken besloten we dat wanneer er plaats zou zijn, we daar zeker de laatste twee nachten zouden willen blijven. Dat bleek geen probleem te zijn, mits we beide "nachten" direct wilde betalen. Zo gezegd zo gedaan. Dit hotel had je waarschijnlijk als toerist niet gevonden, het lag namelijk een beetje afgezonderd van de grote straten van Madrid.

Standhouders overleggen over opbouwen stands.



Het was inmiddels al laat, tijd dus om naar het Asturia hotel te gaan. Om ongeveer 23.30 lag ik onderuit gezakt in het ligbad, alhoewel dat naar onze maatstaven toch wel erg klein was. We moesten snel gaan slapen want om 11.00 uur zou Rafael ons weer komen ophalen om naar het andere hotel te gaan, waarna we vervolgens zouden gaan rondlopen door Madrid.

Om 11.00 uur zaten we in de lobby te wachten. Rafael was mooi op tijd en dit

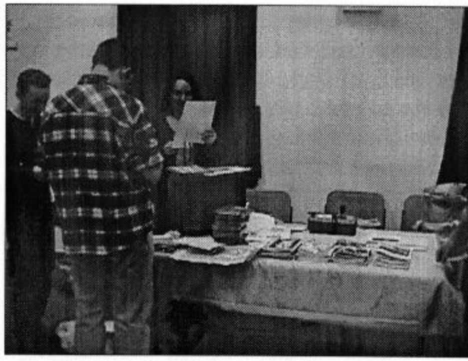
keer vergezeld van Josemas, die ook MSXer bleek te zijn. We dropten onze spullen in hotel Laris (room 101) en vertrokken richting de bushalte waar vandaan de bus zou vertrekken die ons naar het Cultureel Centrum zou brengen, alwaar zondag de beurs gehouden zou worden. We hoefden geen kaartjes te kopen, deze hadden we namelijk nog overgehouden aan het metro-ritje de dag ervoor. Dit zijn combi-kaartjes, wanneer je een metrostation ingaat of in een bus stapt moet je deze laten afstempelen. Elk kaartje is goed voor 10 van deze ritten.

Wij zijn altijd snel met het opbouwen van onze stand.



Vanaf de bushalte was het 5 minuten lopen naar het Cultureel Centrum. Rafael liet ons de ruimte zien waar we morgen vrijwel de gehele dag zouden verblijven. Genoeg gezien, laten we de stad eens wat verder gaan bekijken. Rafael verzocht ons om een heuveltje te beklimmen, iets waarvan we achteraf zouden zeggen dat dat zeker de moeite waard zou zijn. Zo gezegd... Eenmaal op de top aangekomen hadden we een prima uitzicht over Madrid, dit was zeker de moeite waard. Ergens in de middag zouden we nog een MSXer ontmoeten. Deze persoon kwamen we tegen ergens in een klein cafeetje: Roberto. Daar kregen we te horen dat het de bedoeling was om bij hem thuis te komen eten deze avond. Roberto en zijn vrouw bleken ooit in Nederland geweest te zijn voor vakantie. De foto's daarvan kwamen al snel boven tafel en met handen en voeten konden ook wij ons verhaal kwijt. Ik moet zeggen dat dit toch wel één van de leukste momenten is geweest die we in Madrid hebben meegemaakt.

De stand van Club Mesxes.



We vervolgende onze weg door Madrid. Ik zou zeker nog wel enkele pagina's kunnen vullen maar ik denk dat foto's meer zeggen dan woorden...

De beurs

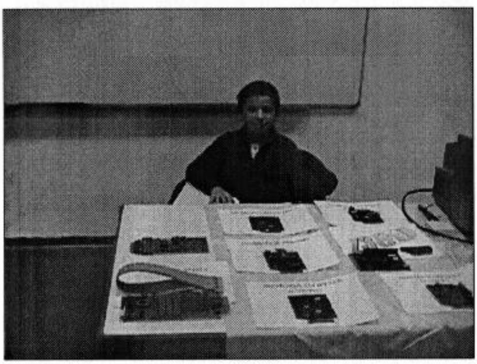
Zondagmorgen trokken we op eigen gelegenheid met het openbaar vervoer (de bus dus!) naar het Cultureel Centrum. Daar aangekomen bleken de poorten nog gesloten te zijn en stonden een aantal mensen reeds te wachten. Onder hen een aantal mensen die we in de afgelopen 2 dagen hadden ontmoet. Eenmaal in het gebouw werd ons medegedeeld dat de ruimte nog even snel ingedeeld moest worden en dat het gebruikelijk was dat de standhouders met hun eigen tafels gingen sjouwen. Geen probleem vonden wij, de mouwen werden opgestroopt en de stoelen die de ruimte voor het grootste gedeelte vulden werden weggezet.

Zoals men dat van ons gewend is, was de stand in no-time klaar. We hadden wat

spullen uit Nederland meegenomen waarvan we dachten dat deze ook in Spanje interessant genoeg waren, en dat bleek achteraf inderdaad zo te zijn.

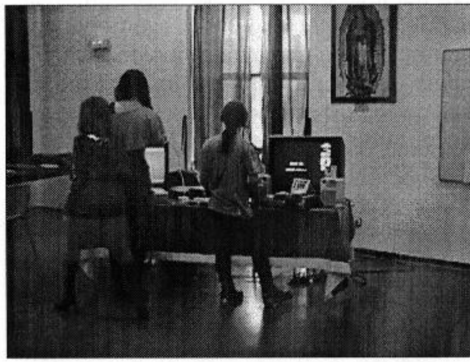
Vanaf ongeveer 10.30 uur kwamen de eerste bezoekers en wij verkochten al snel wat van onze spullen. De tijd vloog voorbij en nog voordat we er erg in hadden was het 14.00 uur en moesten we de ruimte waarin we zaten verlaten. De deur ging op slot en men vertelde ons dat het tijd was om maar eens wat te gaan eten met zijn allen. (Een kleine 40 man!) We trokken met zijn allen naar een nabij gelegen Chinees restaurant, alwaar voor ons een lange tafel gereserveerd was. We schoven allemaal aan en vervolgenden de gesprekken die we hadden toen we het cultureel centrum verlieten.

De stand van Padial, met Padial Junior er achter.



Schuin tegenover ons zat Leonardo Padial. Deze had ons op de beurs al het één en ander verteld over zijn Z380 project, maar tijdens het eten vertelde hij nog veel en veel meer en kregen we ook uitgebreid de gelegenheid om vragen te stellen. Het Engels in Spanje is nu niet direct iets om over naar huis te schrijven, maar men kan zich met een behoorlijk beperkte woordenschat toch redelijk verstaanbaar maken. Het communiceren met Padial verliep soepeltjes, er waren momenten dat het wat minder was maar dan was er hulp van derden. Ons werd een hoop duidelijk en ik kreeg het idee dat ook Raymond begreep waar het over ging (hij was overigens ook het meeste aan het woord in het gesprek met Padial).

De stand van Matra Software.



Omstreeks 16.30 uur gingen we terug naar het cultureel centrum, alwaar een aantal mensen stonden te wachten om de beurs te bezoeken. Onder de aanwezigen waren ook wat bekenden:

Manuel Pazos, deze demonstreerde het spel Puddle Land. Het grootste gedeelte van het spel is af (100 stages), alleen de Boss-monsters moeten nog afgerond worden. Dit gaat zeker nog 2 maanden duren.

Matra Software, zij demonstreerden het spel Sex Bomb Bunny waarbij voor MS Z-0 de hoofdrol is weggelegd. Twee van de leden van Matra Software waren overigens ook in Bussum (Madonna MKII en STAR).

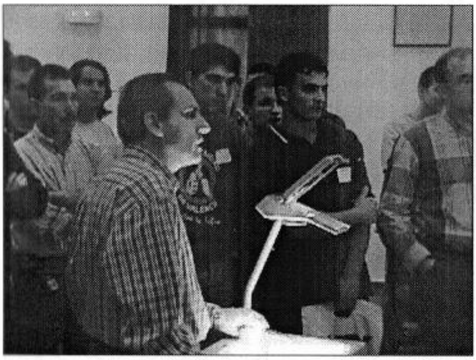
MSX Dreams, een voor ons nieuwe groep. Hun nieuwste product is een Audio-CD met allemaal PSG-muziekstukken uit bekende en minder bekende Konami-games. Deze Audio-CD is overigens binnenkort ook in Nederland verkrijgbaar (wij hebben daarover goede afspraken kunnen maken met de makers).

Leonardo Padial, hij demonstreerde de

Z380 en nog wat andere leuke stukjes hardware zoals de slotexpander en de PC-muis-interface.

Nestor Soriano, demonstreerde onder andere NestorBASIC. Daarnaast probeerde hij abonnees te werven voor SD-Mesxes.

Leonardo Padial geeft uitleg over de Z380.



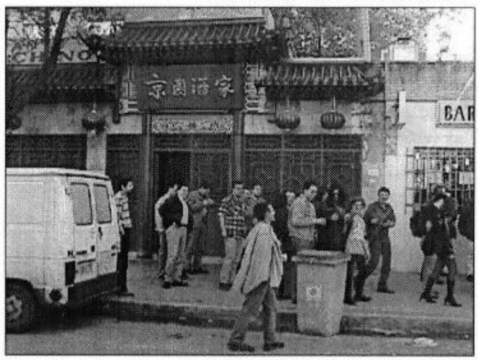
Er werd redelijk wat verkocht. Het duurde dan ook niet lang of we waren door de meeste van de meegenomen spullen heen. Nouja nu zaten we dus te kijken met handenvol muntgeld... Ook dat was geen probleem, zo'n beetje iedereen was bereid om muntgeld om te wisselen voor biljetten. Toen de beurs zijn einde naderde was het slechts nog een kwestie van de ruimte zo achterlaten zoals je deze 's-morgens ook had aangetroffen. Onze tafel moest dus weer terug naar de plek waar we hem vandaan hadden gehaald. Toen alles was

Aan tafel gaat het gesprek verder.



opgeruimd en de meeste mensen vertrokken waren vertelde Rafael dat hij ons met de auto naar het hotel zou brengen, maareh we moesten dan wel met zijn vijven in de auto... Onderweg naar het hotel zijn we ook nog even bij Roberto langsgegaan. Deze had namelijk aan het begin van de dag een NV Magazine bij ons gekocht en vervolgens telefonisch aan Rafael doorgegeven dat hij de andere nummers die we bij ons hadden ook wilde hebben. Vanaf Roberto vertrokken we naar ons hotel. Voor de deur werd afscheid genomen. We zijn snel naar binnen gegaan om te gaan slapen, we zouden er om 4.45 uur al weer uit moeten om naar huis te gaan.

Snel terug naar het cultureel centrum...



Om een lang verhaal niet nog langer te maken... We hebben een hele leuke tijd gehad in Madrid, behoorlijk wat gezien, leuke contacten kunnen leggen en heel wat meer te weten gekomen over de Z380. De terugreis duurde langer dan de heenreis, maar dat kwam hoofdzakelijk door de vertraging die we opliepen vanwege slecht weer in Brussel (5 kwartier!), waar overigens niets van te merken was toen we in Brussel landde.

Voor mijzelf persoonlijk is dit een hele leuke ervaring geweest. Als de kans zich nog eens voordoet zal ik zeker nog eens een beurs in Spanje gaan bezoeken.

MSX-NBNO organiseert op

15 januari 2000

MSX 2000 Fair

☑ **" 't Oude Theater"**
Bram van den Bergstraat
Oss

Direct tegenover het centraal station, parkeerplaats is vlakbij.

☑ **Stands *f*5,- (± 1,2 x 0,6 meter)**

☑ **Entree *f*2,50**

Informatie/Reserveringen:

MSX-NBNO
Isabella v. Portugalstraat 9
5346 PJ Oss

Maico Arts
(0412) 690757
maico@m-arts.demon.nl

Raymond Hoogerdijk
(0412) 640679
raymond@msx4ever.demon.nl

Richard Bosch
(0412) 635287 of (06) 21885554
richard@richardbosch.demon.nl

Funet CD

Richard Bosch

Soms zijn de dingen die je graag op een beurs wilt kopen uitverkocht, in de meeste gevallen is het dan ook geen probleem om deze dan alsnog via de post te ontvangen. Zo was dat ook het geval met de Funet-CD. De CD heeft inmiddels een tijdje in een hoekje gelegen, gelukkig wist onze hoofdredacteur nog van het bestaan van deze CD en werd ik allervriendelijkst via een aantal Short Messages Service mailtjes op mijn mobiele telefeoon verzocht om er toch maar eens over te gaan schrijven.

Het hoesje van de CD ziet er nogal simpel uit, het bestaat uit het logo van Funet en CSC en verder alleen wat tekst, maargoed de hoes is ervoor dat je weet welke CD je pakt.

De inhoud van de CD is nagenoeg hetzelfde als die van de FTP site in Finland op Internet. Voor wat betreft de hoeveelheid data op de CD hebben we niet te klagen, want dat is ongeveer 650 MB. De CD staat ook echt vol. Bijna alles wat je altijd al hebt willen hebben aan software staat erop. Emulators, MSX MP3 files en allerlei utilities.



Ik zal een aantal directories op de CD een beetje doorlopen om ongeveer aan te geven wat er zoal op deze CD te vinden is. Als eerste hebben we de directory Archive: hier staan zoals de naam al laat blijken diverse compressie programma's voor onder andere ARJ, ARC, LZH, ZOO en nog een aantal meer.

In Basic staan zoals de naam al doet vermoeden een aantal BASIC programma's.

Na Basic komt Bonus, hier staan een aantal dingen die niet alles met de MSX te maken hebben, zoals filmpjes over de PS2 en nog een aantal andere filmpjes. Verder staat hier de inhoud van het Impact BBS. Het viel me direct op dat hier een volledige geregistreerde versie van TED op stond en de laatste keer dat ik hier iets over hoorde was dat dit programma nog steeds geen Public Domain is. Maargoed, zo'n programma sluipt wel op bijna iedere CD die er tegenwoordig uitkomt. Verder staan er nog een hele partij ROM-files op de CD, dus ook voor de emulator gebruikers is deze CD wel interessant.

In de directory Datacom staat het één en ander aan datacommunicatie programma's. We treffen hier onder andere Philterm aan en zo nog een stuk of 10 andere programma's.

De directory Demos staat vol met ± 20 MB aan demo's zoals de X-Mas

demo van Teddywarez, een aantal demo's van Anma en nog vele vele anderen.

Bij Disk vinden we allerlei handige utils voor het diskgebruik, zowel voor harddisk als floppy. We vinden hier programma's als fdisk, dupedisk, getdisk, hdcheck en nog een hele berg andere "disk"-utils.

Zoals de directory hierboven hebben we ook nog veel andere directory's zoals: Dos2, Memman en Utils. Hier vinden we allerlei utils die zeker van pas kunnen komen.

Buiten deze "serieuze" dingen, staan er ook nog een aantal dingen op die meer voor het vermaak zorgen. Zo staan er een hele hoop spellen op voor MSX 1, 2, 2+ en Turbo-R. Verder vinden we in de directory Graphics een hoop plaatjes en grafische utils.

Ook de emulatoren zijn op deze CD vertegenwoordigd. Er staan een aantal versies van fMSX op en nog een paar andere emulatoren. Natuurlijk ontbreken de belangrijkste files voor deze emulatoren niet, namelijk de systeem ROM-files.

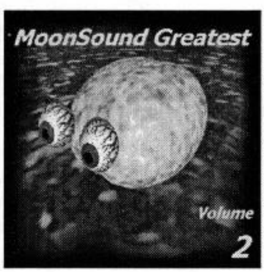
Uiteraard mogen de diskmagazines ook niet ontbreken op deze CD. We treffen onder andere Quasar, Sunrise Picturedisk en Dragon-disk aan. Naast de vele anderen die er ook op staan vinden we ook de onvergetelijke Snout op de BCF Disc-Stations terug.

In de Misc directory vinden we onder andere de disks die bij een Panasonic FS-A1GT, FS-A1ST, en FS-A1WS bij geleverd werden.

Verder staat er ook nog een directory op met patches en tekst-files. Een compleet overzicht van de files op deze CD staat er ook bij, erg gemakkelijk als je wat moet opzoeken en je weet niet precies waar het staat.

Kortom deze CD is best interessant voor de verzamelaars. Voor diegenen die al sinds mensenheugenis bezig zijn utils, spellen en programma's van de diverse BBSen en Internet af te plukken, zal de CD wat minder interessant zijn, zij zullen de meeste dingen op deze CD dan ook al hebben.









Newsletter

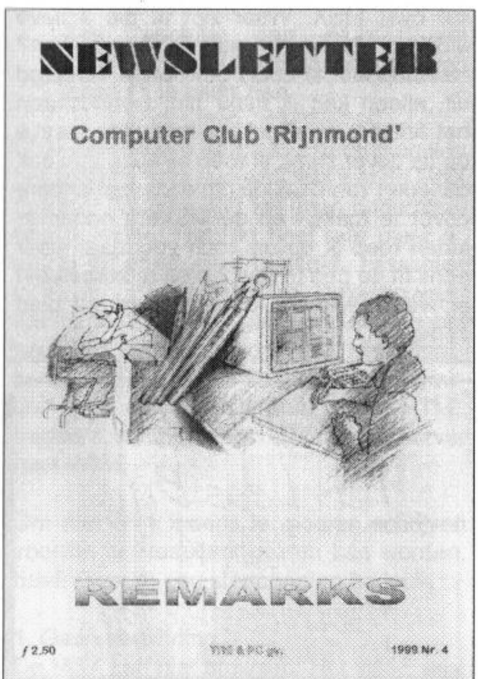
Mari van den Broek

Het clubblad van Computer Club "Rijnmond" verschijnt zeer regelmatig. Het aantal nummers van Newsletter stapelt zich op, op de redactie. Tijd dus om er weer eens doorheen te lopen.

Newsletter 4

Newsletter 4 gaat van start met het maken van een netwerk van uw oude en nieuwe PC. Men bespreekt de benodigde hardware en legt kort uit hoe de software ingesteld moet worden. Zoals gezegd, een kind kan de was doen.

Het volgende artikel gaat over WinGate, een pakketje software voor Win '95 dat toestaat om met verschillende PC's tegelijkertijd op het Internet te kunnen surfen.



Tja, we zijn nu een beetje lekker gemaakt om op het net te gaan surfen. Uit het nu volgende artikel blijkt wel weer dat gratis Internet vaak helemaal niet gratis is. Zo kun je bijvoorbeeld in geval van problemen een helpdesk bellen tegen een behoorlijk hoog telefoontarief.

We gaan verder met het tweede deel over het spel Asylum. Erg veel van het verhaal begrijp ik niet en het lijkt wel of ik ergens midden in het verhaal begonnen ben en daardoor het plot niet echt kan volgen.

Verder staat er weinig bijzonders in dit nummer, hooguit wat URL's om eens op je gemak te bezoeken als je toch op Internet zit.

Newsletter 5

We vallen direct met de neus in de boter, namelijk een workshop over Excel. Wanneer ik het artikel vluchtig doorlees is het niet direct geschikt voor beginnende gebruikers van deze spreadsheet. Misschien dat het er op na slaan van de handleiding meer duidelijkheid verschaft aan een beginner.

Men vervalt trouwens met regelmaat in herhaling. Zo heb ik in Newsletter 4 al kunnen lezen hoe ik een Tjech mijn e-mail adres moet vertellen, dit wordt nog eens dunnetjes overgedaan in dit nummer.

Internetten wordt steeds goedkoper. Echter vaak is goedkoop niet altijd de beste oplossing, dat blijkt wel weer uit het volgende artikel: Het Internet III.

Nog een workshop, dit keer voor Internet. De informatie die men geeft is vrij algemeen en vrijwel allemaal al bekend. Gelukkig geeft men netjes aan welke tip voor welke webbrowser (Internet Explorer of

Netscape Navigator) het bedoeld is.

Blijkbaar is er nog geen einde gekomen aan het spel Asylum. Een erg duidelijk geheel is het verhaal nu ook weer niet. Misschien dat het wat duidelijker wordt als ik het spel eens ga spelen?

Flatbedscanners worden steeds goedkoper. Dit keer wordt de IBM IdeaScan onder de loep genomen. Leuk dingetje, maar toch wat aan de dure kant als je alle mogelijkheden van het apparaat op een rijtje zet.

In Win Weetjes een paar leuke trucjes voor Windows. Er zitten een paar handige bij, maar de meeste zijn bij Windows gebruikers al lang bekend. Hiermee zijn we al weer aan het eind van dit nummer gekomen.

Newsletter 6

We binnen al direct fors, namelijk met de workshop voor Word/Office. Het zijn vrijwel allemaal algemene tips, een enkeling daarvan kan belangrijk zijn. Zo is het bijvoorbeeld handig om te weten dat je de "overschrijf" optie in Word'97 door middel van dubbelclicken op het blokje OVR onder op het scherm (voorheen activeerde je dat met de INS-toets!). Om de optie weer ongedaan te maken moet men nogmaals dubbelclicken op het OVR-blokje. Hier is overigens een patch voor te krijgen die het weer mogelijk maakt om met de INS-toets deze optie te activeren.

De workshop Word/Office wordt gevolgd door een algemeen verhaal over Internet. Welke provider moet ik kiezen? Wat gaat het me kosten? Het komt allemaal aan bod.

We vervolgen de workshop voor Excel met nog meer tips en wetenswaardigheden.

Foto's en tekeningen kunnen op de computer bewerkt worden, daar bestaan geen twijfels over. Men gaat er vanuit dat men enigszins bekend is met Adobe Photoshop. Het verhaal is oppervlakkig en bekijkt slechts één enkel standpunt. Dat had veel beter gekund.

In Bits & Bytes legt men uit hoe we het EURO-tekentje op het scherm en op papier kunnen zetten. De methode waarop dat zou moeten gebeuren rammelt van alle kanten, namelijk de ALT-toets + cijfercombinatie werkt niet omdat het Eurotekentje daarvoor wel in het betreffende font moet zitten. Hoe men daar aan komt vertelt men echter niet. De opmerking over het moeten vervangen van de printerdriver indien men problemen heeft met het afdrukken van het Euro-teken is helemaal van de domme... De rest van het blad sla ik maar over.

Conclusie

Weer drie nummers... en geen enkel artikel over MSX. Waar zijn al die actieve MSXers die lid zijn van CCR gebleven? Het blad ziet er zoals gewoonlijk verzorgd uit, alleen kan ik maar niet wennen aan het feit dat er elke keer hetzelfde plaatje op de cover staat. Ik roep bij deze dan ook de leden van CCR op om eens een andere cover te maken en de MSXers onder de leden roep ik op om toch voormaal maar eens in de pen te kruipen en te zorgen dat er weer eens wat over MSX in het blad verschijnt.

Your Insult
Has Less Bite
Than A
Toothless Baby

FudeBrowser

Erik Maas

Geweldige ontwikkelingen op MSX, eindelijk een web-browser? Nee, nee, niet zo snel. Maar de eerste stappen zijn al wel gezet.

Ricardo Bittencourt is bezig met het ontwikkelen van een MSX web-browser. Er zijn in het verleden al meer mensen geweest die het idee gehad hebben om zo'n browser voor MSX te gaan maken, maar al deze mensen zijn tegen verschillende problemen aangelopen. Ricardo geeft drie belangrijke redenen aan:

- Een 3.58 MHz Z80 is te traag om met HTML te kunnen werken.
- De MSX modems zijn niet snel genoeg om een web-pagina snel binnen te halen (hij gaat hierbij volgens mij uit van 1200 baud).
- Een resolutie van 512x212 of 512x424 is niet hoog genoeg om web pagina's te laten zien.

Door een andere aanpak te gebruiken kan het volgens hem dus wel. Iets wat de MSX browser namelijk niet zal gaan ondersteunen is HTML. Het lijkt heel raar maar is, als je er goed over nadenkt, misschien nog niet zo heel erg stom. Deze browser zal namelijk gebruik gaan maken van het gecomprimeerde en voor MSX geoptimaliseerde HTZ formaat. Om te kunnen browsen moet een of andere server de HTML pagina's vertalen naar HTZ. Deze server heet WISE.

Om niet alles ineens te moeten schrijven voordat het resultaat gezien kan worden, heeft Ricardo een stappenplan bedacht:

1. Geen verbinding
De MSX kan niet browsen. Het WISE programma op de PC vertaalt HTML files naar HTZ files. Deze files moeten naar de MSX gekopieerd worden en kunnen dan door de MSX browser gebruikt worden.

2. JoyNet connection
De MSX en PC staan met elkaar in verbinding via de JoyNet interface en de MSX kan HTML files browsen via WISE. Deze HTML files moeten wel locaal op de PC staan.

3. Internet verbinding
De MSX zal een TCP/IP verbinding hebben, en de FudeBrowser maakt contact met een server op het internet. Deze zal dan de HTZ files aanbieden.

Alleen stap 1 werkt op het moment, het is nog even afwachten of de andere stappen daadwerkelijk doorlopen worden. Het belooft veel goeds. Opmerkelijk is dat de browser op een MSX-1 werkt! Zelfs in SCREEN2 is het resultaat wel aardig. In SCREEN7 zou het resultaat nog beter moeten zijn. Op zich lijkt het me al machtig om tot stap 2 te komen, met je MSX browsen via je eigen PC. Die volgende stap is nog lastiger. Zodra er gebruik gemaakt gaat worden van een heuse internet verbinding zal Ricardo gebruik gaan maken van een TCP/IP stack die door anderen op het moment ontwikkeld wordt. En juist deze TCP/IP stack zal behoorlijk wat energie vergen.

Nu nog iemand die een POP client wil schrijven om te kunnen E-mailen, en we kunnen met onze MSX ook echt gebruik maken van het internet.

Voor meer info, zie de homepage van Ricardo Bittencourt:

http://www.lsi.usp.br/~ricardo/msx.htm

ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:		Prijs:
Erix	RS232c Comunnicatie software		17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (TR + GFX9000)		20,-
4Trax Songbook 1	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
CyberSound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Unreal World 2	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Pure	Muziekdisk(s)	(OPL4)	10,-
Pure	Audio-CD		10,-
Telebasic 2	Diskmagazine		7,50
Telebasic 3	Diskmagazine		7,50
King's Valley II velden	Add On		5,-
Triplex	Spel, Tetris-kloon!		10,-
Babel	Spel, Tetris-kloon!		10,-
Pixess	Spel		15,-
Fighter's Ragnarök	Spel		15,-
F-Nano 2	Spel	(Turbo-R)	20,-
Hamiman	Spel, textadventure		20,-
Gals Quest 1	Spel, RPG		10,-
Gals Quest 2	Spel, RPG		15,-
Gals Quest 2.5	Spel, RPG		15,-
Gals Quest Premium Package	GQ 1, 2 en 2.5 in luxe opbergbox		30,-
AmateurisM	Japanse Picturedisk		5,-
Notos CG Collection	Japanse Picturedisk		5,-
"Extra"	Japanse Picturedisk		5,-
PSG Dreams 1	**Audio-CD**		**15,-**

NV, het diskmagazine van Syntax

NV 10/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 11/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 12/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 01/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 02/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 03/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 04/99	Diskmagazine	(5 disks)	10,-
NV 05/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 06/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 07/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 08/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 09/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-

MoonSound Greatest, Audio-CD's

Op deze Audio-CD's staat een selectie van de mooiste muziekstukken gemaakt met MoonSound. Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

Vol 1.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 2.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 3.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 4.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing van Pumpkin Adventure 3	15,-
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,-

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,-
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,-

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: (0412) 690757

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	8,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	8,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	8,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	8,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	8,50
HNST42	Hnostar Magazine 42, Oktober 1998	8,50
HNST43	Hnostar Magazine 43, Juli 1999	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijst!

2 Hnostar Magazines	ƒ16,-	3 Hnostar Magazines	ƒ24,-
4 Hnostar Magazines	ƒ30,-	5 Hnostar Magazines	ƒ35,-
6 Hnostar Magazines	ƒ40,-	7 Hnostar Magazines	ƒ45,-

Dit hoeven niet allemaal DEZELFDE nummers te zijn!

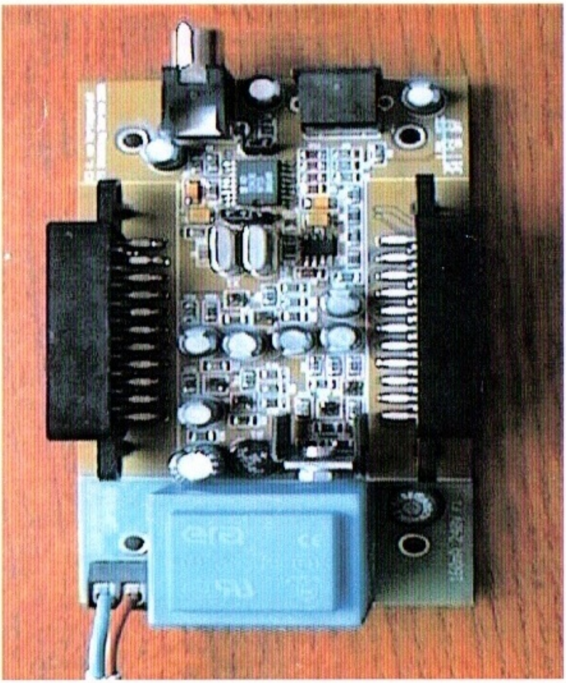
Manuals E = Engels, J = Japans, N = Nederlands

Art.	Naam:	Prijs:
MA100/E	V9938 MSX-VIDEO Technical Data Book	25,-
MA101/E	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book	10,-
MA102/E	V9990 E-VDP-III Application Manual	25,-
MA200/J	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator)	10,-
MA201/E	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual	10,-
MA300/J	Technical Guide FS-A1GT	15,-
MA400/E	Service Manual: VG 8020/20	5,-
MA403/E	Service Manual: VG 8235/00/02/19	10,-
MA406/E	Service Manual: NMS 8280/00/16	10,-
MA500/E	Service Manual: NMS 1205/00	10,-
MA600/E	Service Manual: NMS 1421/00	5,-
MA800/E	OPL4, YMF278B Application manual	15,-
MA900/N	MSX-DOS 2	10,-

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij ƒ5,- in rekening, voor rembours bestellingen ƒ20,-. Bestellingen kunnen worden gedaan bij:

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592

PAL/NTSC Encoder



Specificaties:

- RGB ingang in de vorm van een SCART plug.
- RGB uitgang in de vorm van een SCART plug.
- CVBS uitgang in de vorm van een tulp plug.
- S-video uitgang in de vorm van een mini-DIN plug.
- 230V AC netspanning nodig.
- Hoge kwaliteit.
- Alles in een zeer kleine behuizing van circa 12,5x7,0x4,0 cm.

f 129,50

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours *f* 140,-)

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag